

Universidad Politécnica Salesiana

Juan Sebastián Andrade

Computación

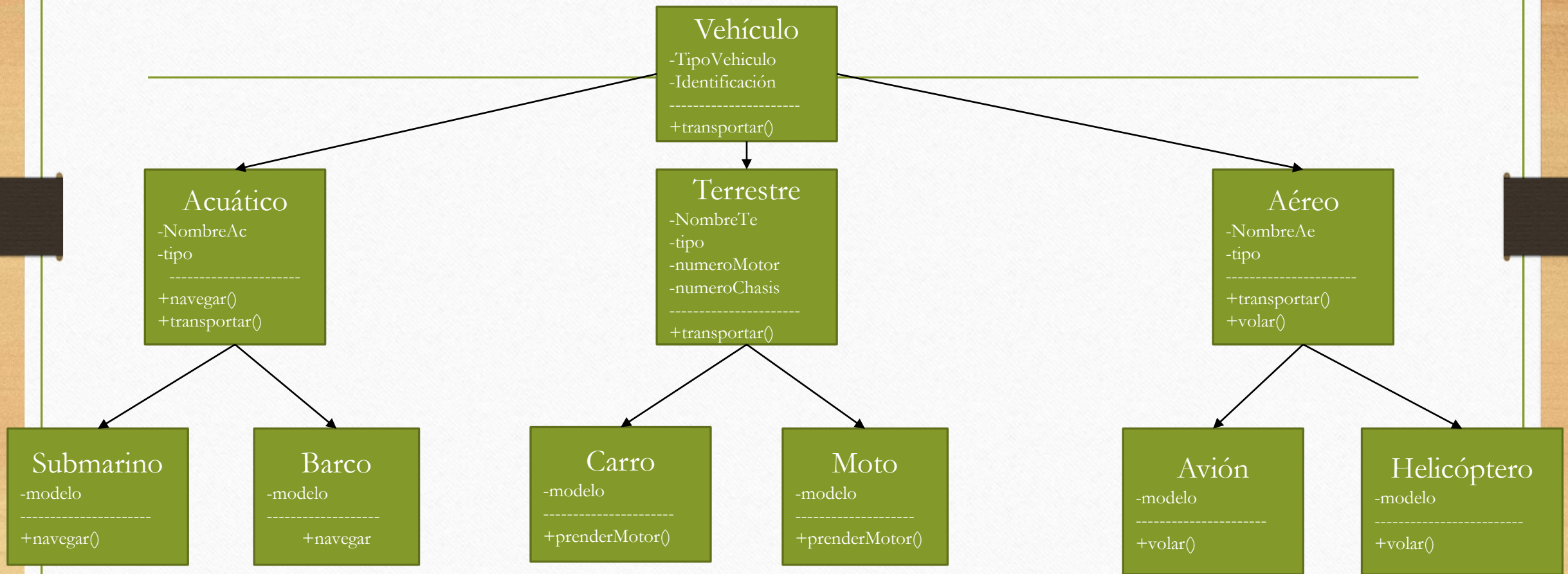
2021-2021

Herencia

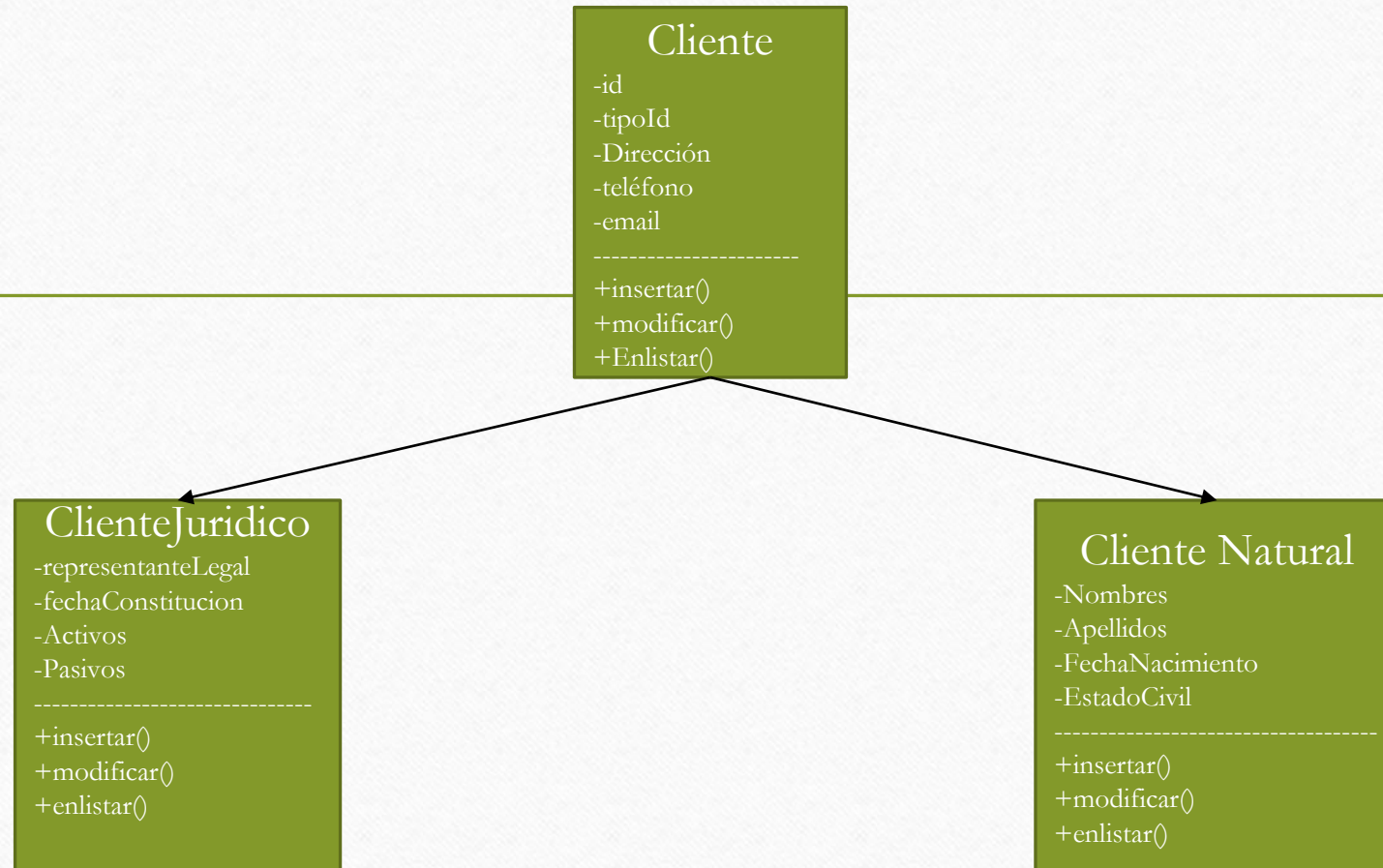
- La herencia es un método que nos permite definir nuevas clases basadas de una clase ya existente. Esta hereda sus atributos y métodos, además se pueden agregar nuevos métodos y nuevos atributos.

Ejemplos:

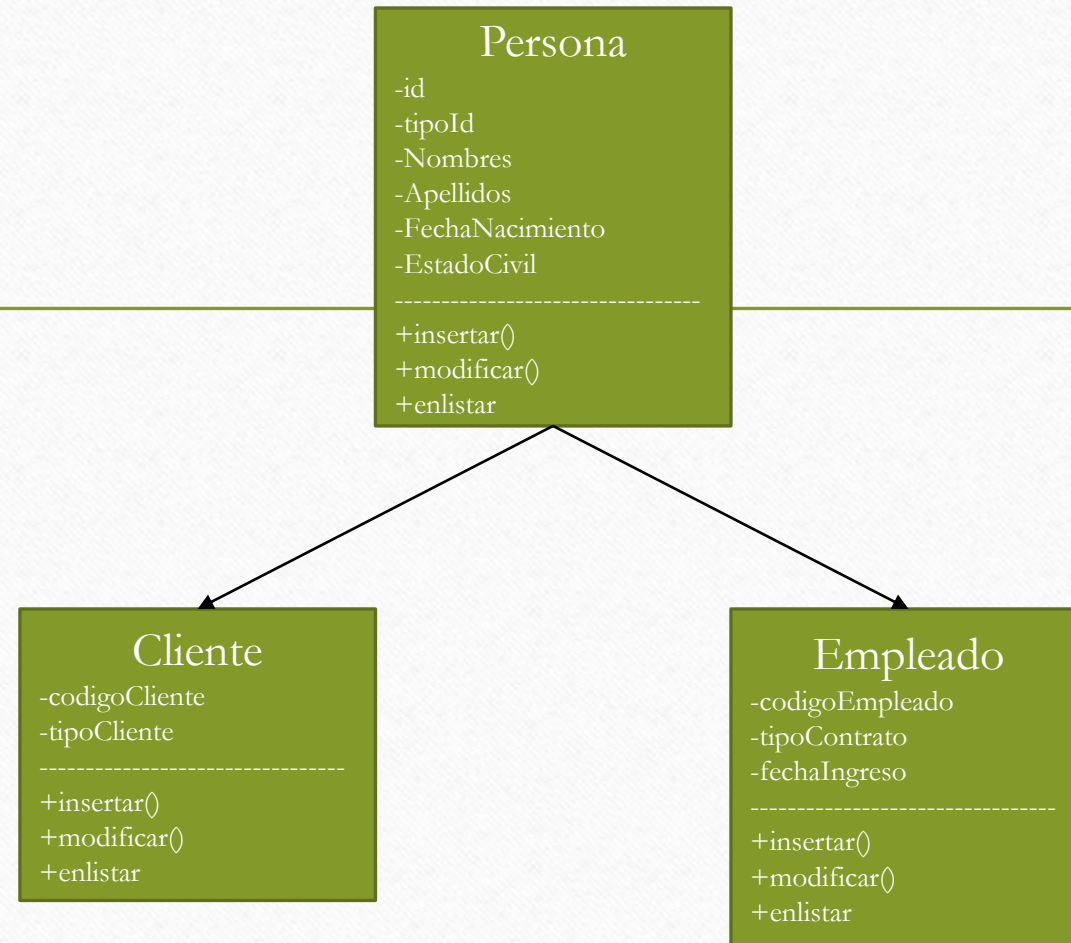
1)



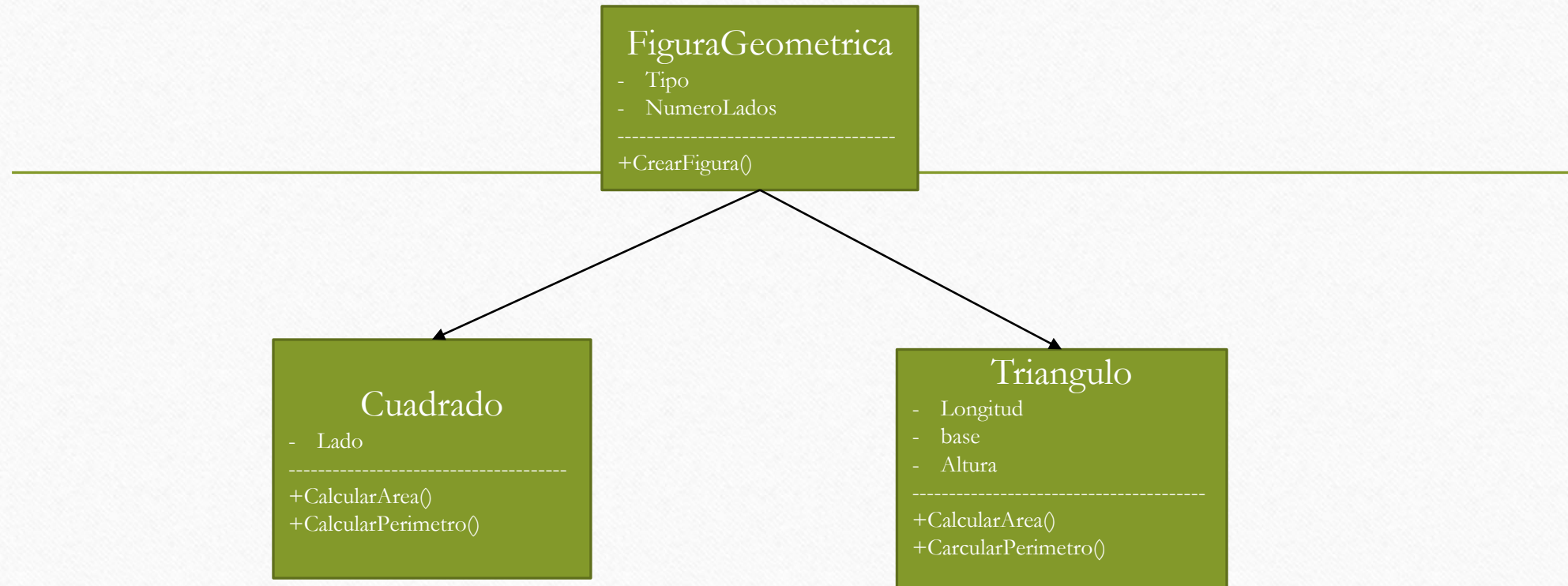
2)



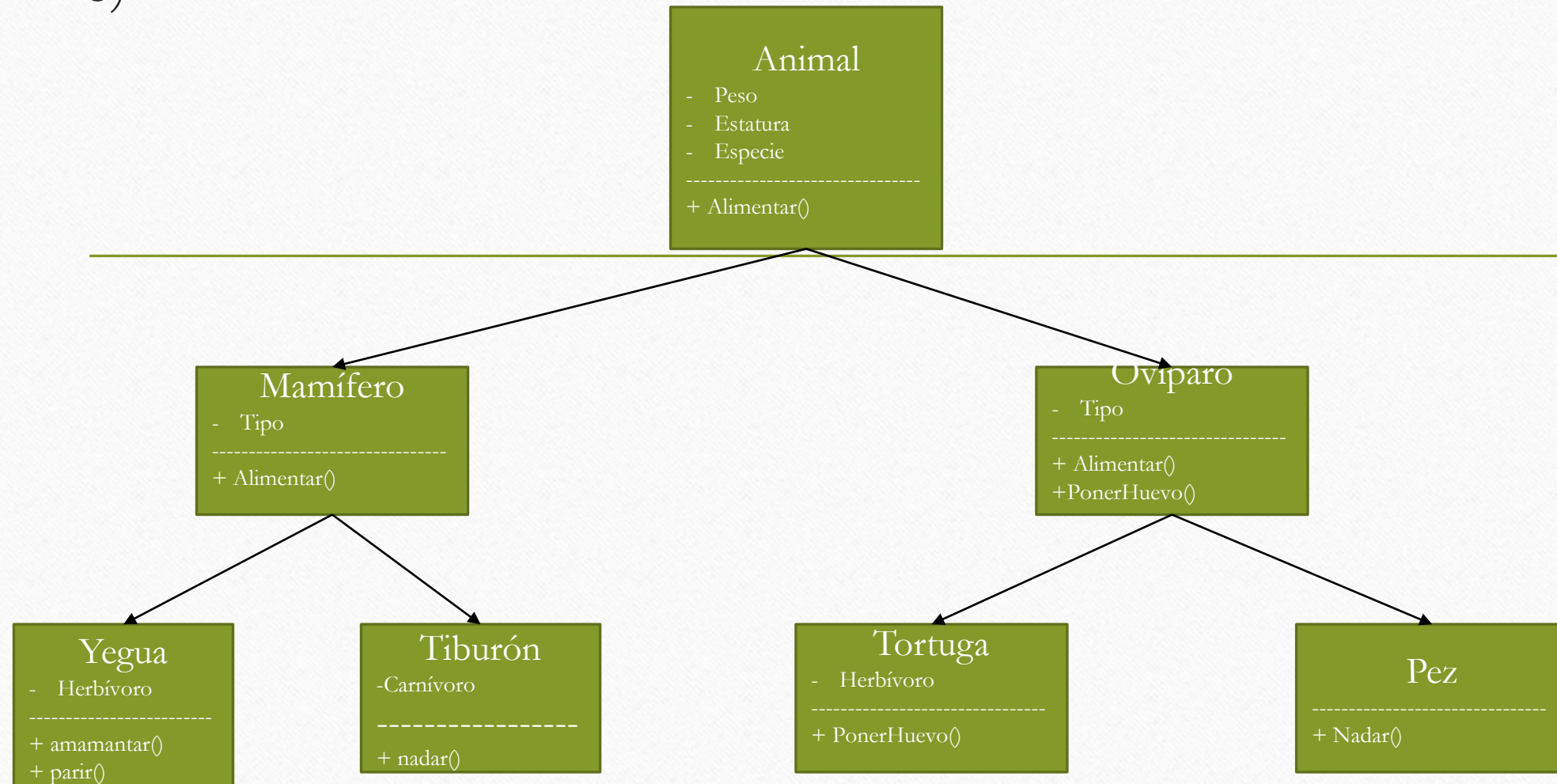
3)



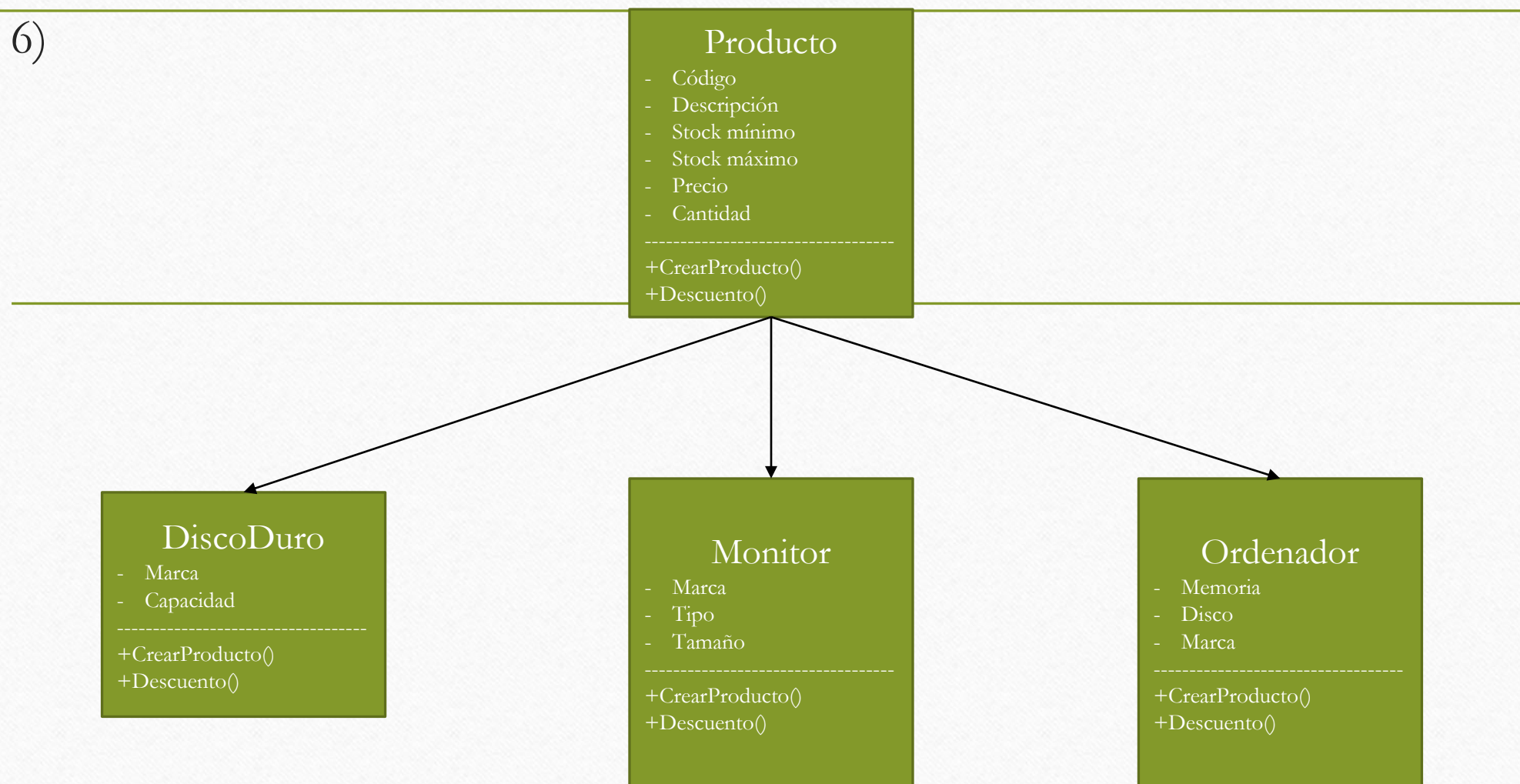
4)



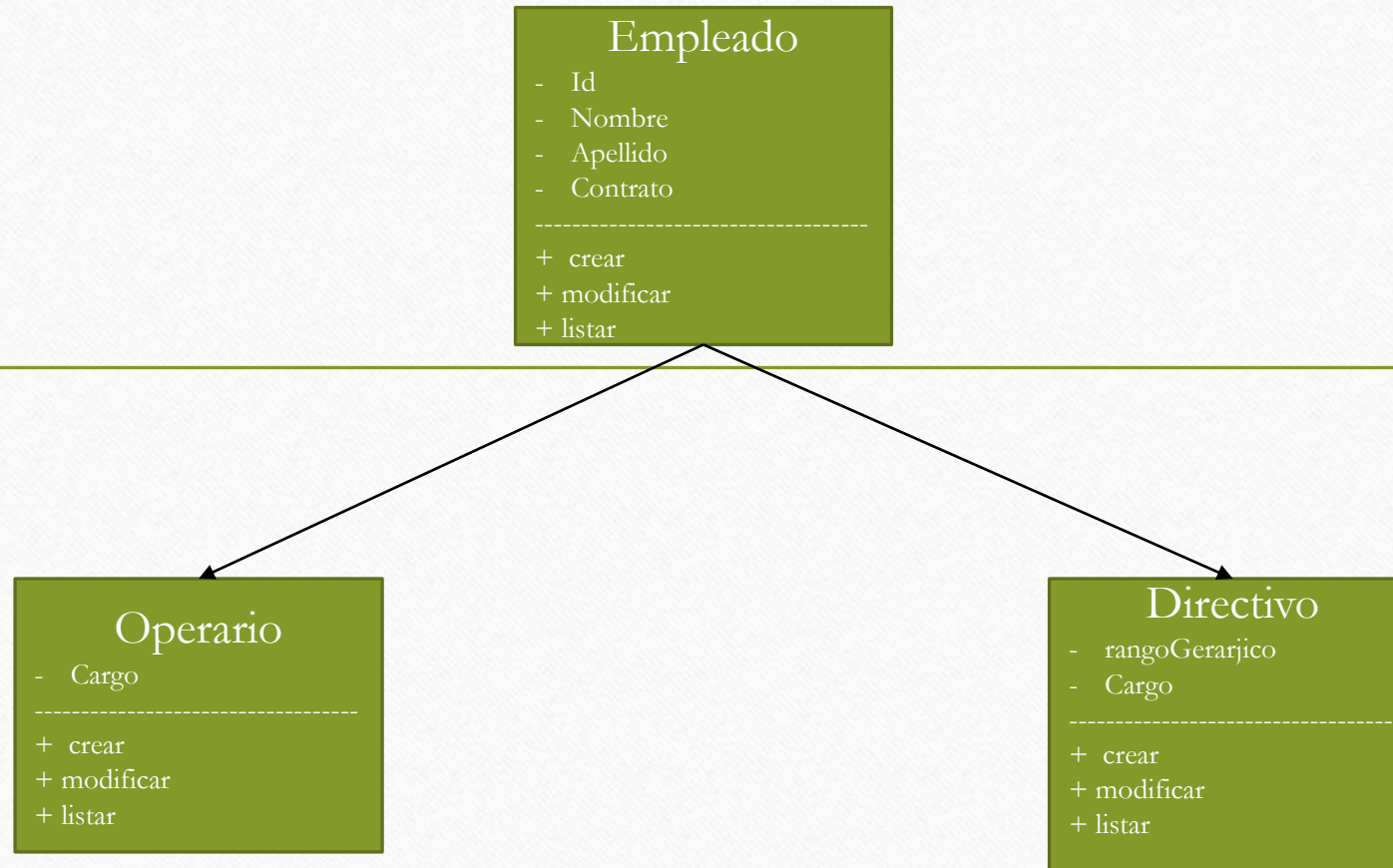
5)



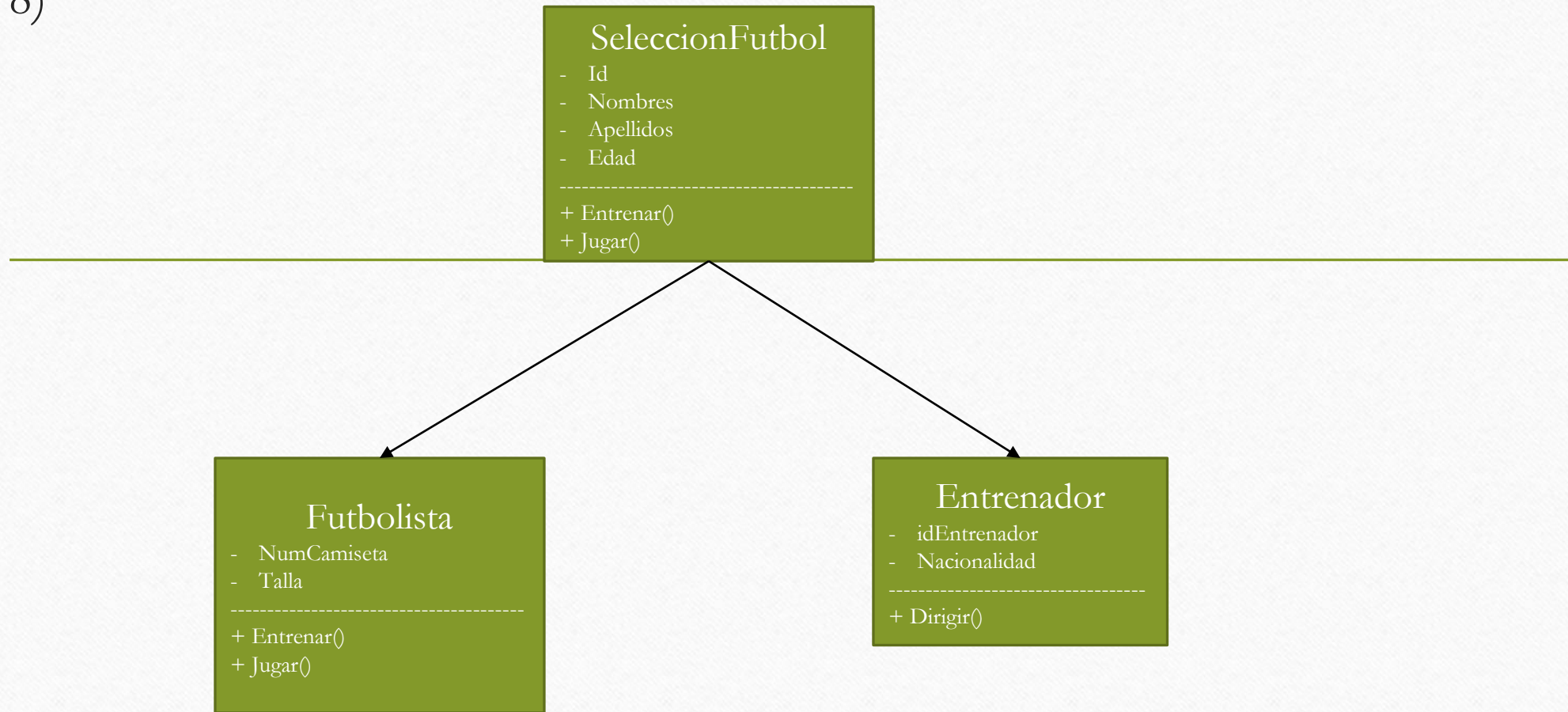
6)



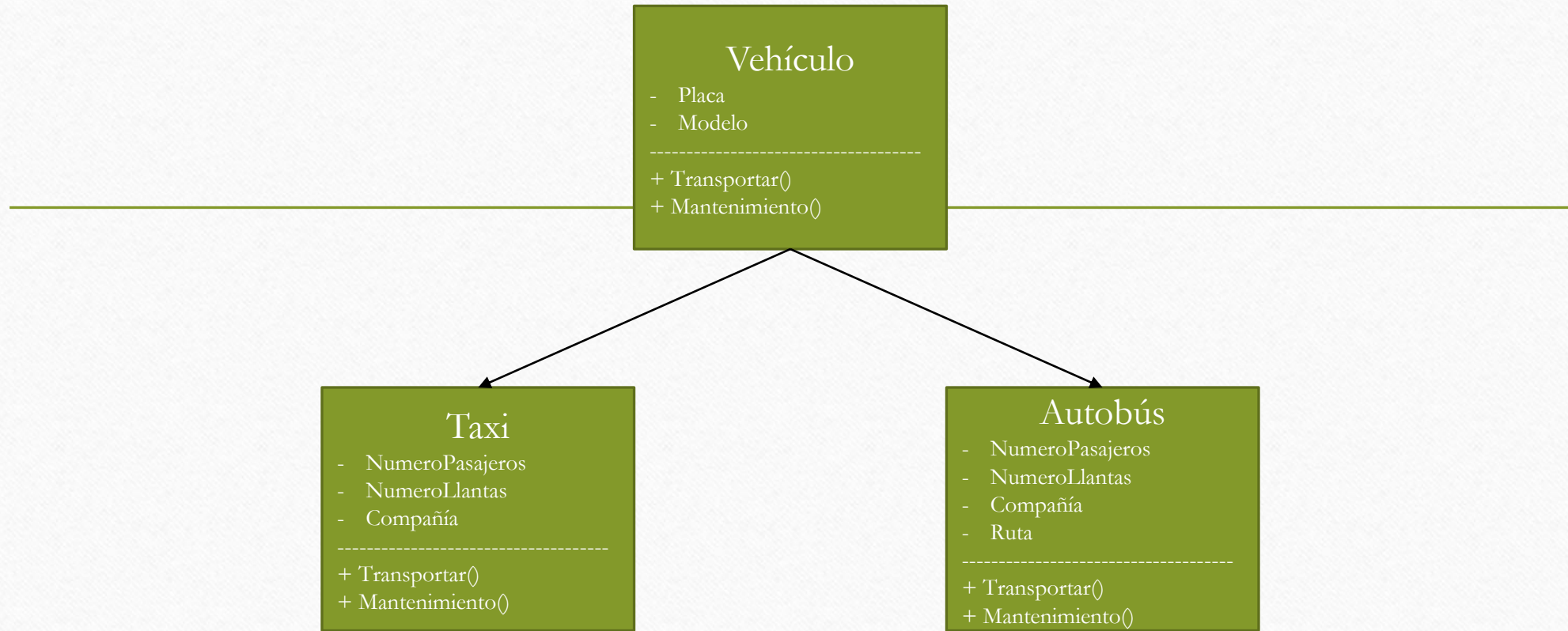
7)



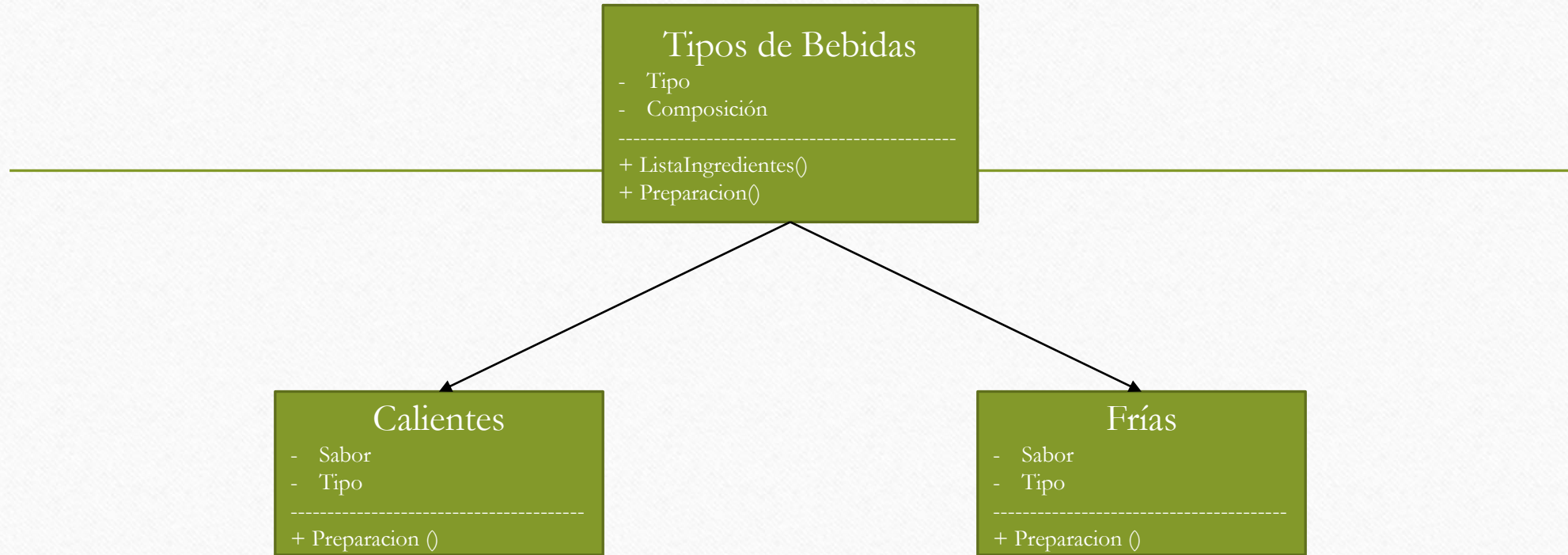
8)



9)



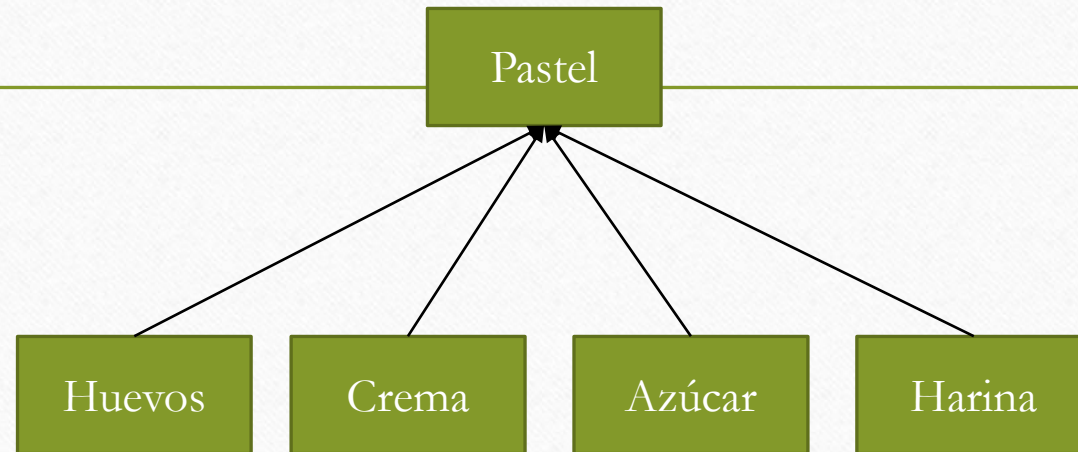
10)



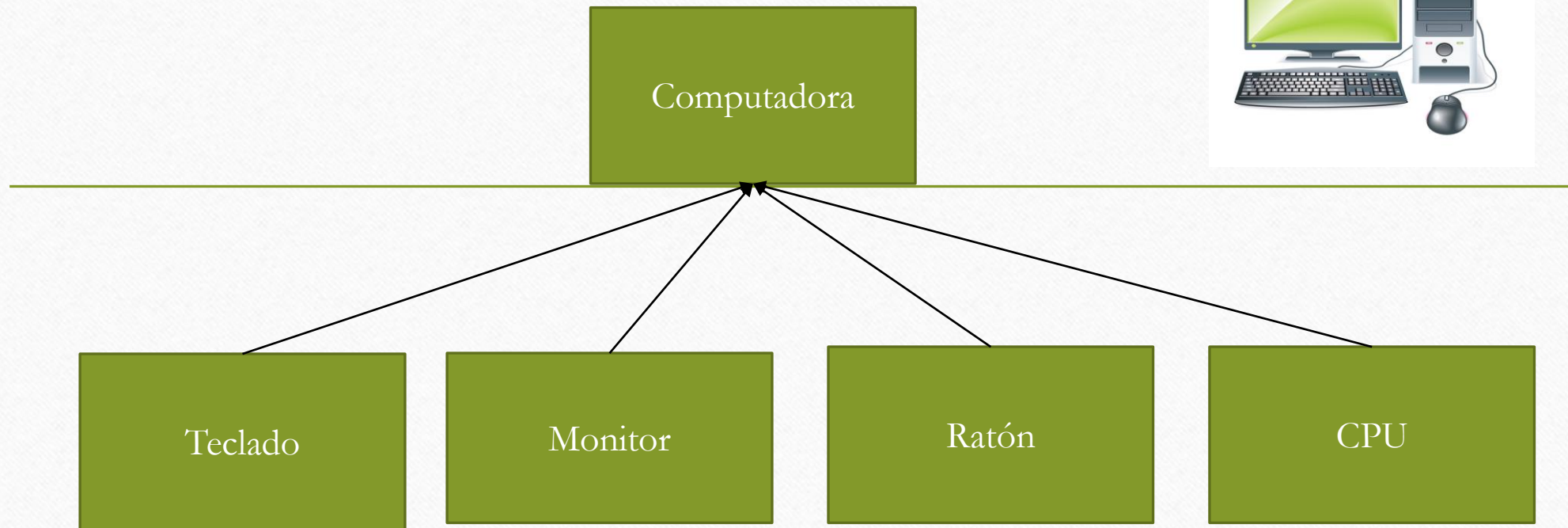
Composición

- La composición en POO nos permite utilizar objetos dentro de otros objetos y cada uno de estos esta descrito por una clase.

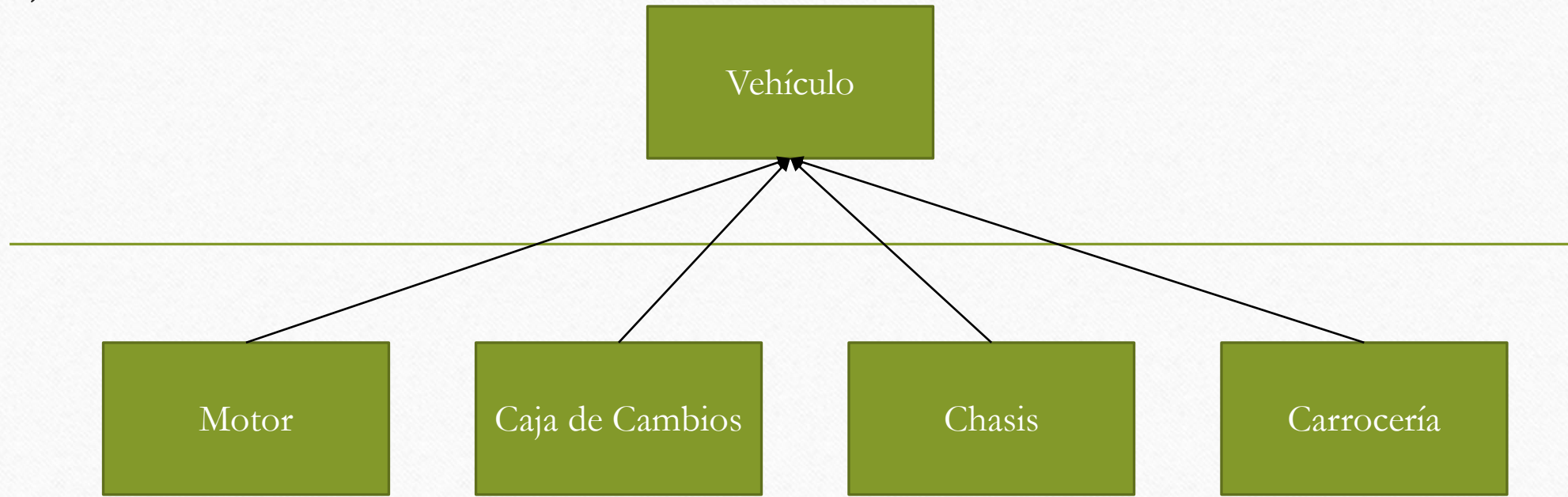
1)



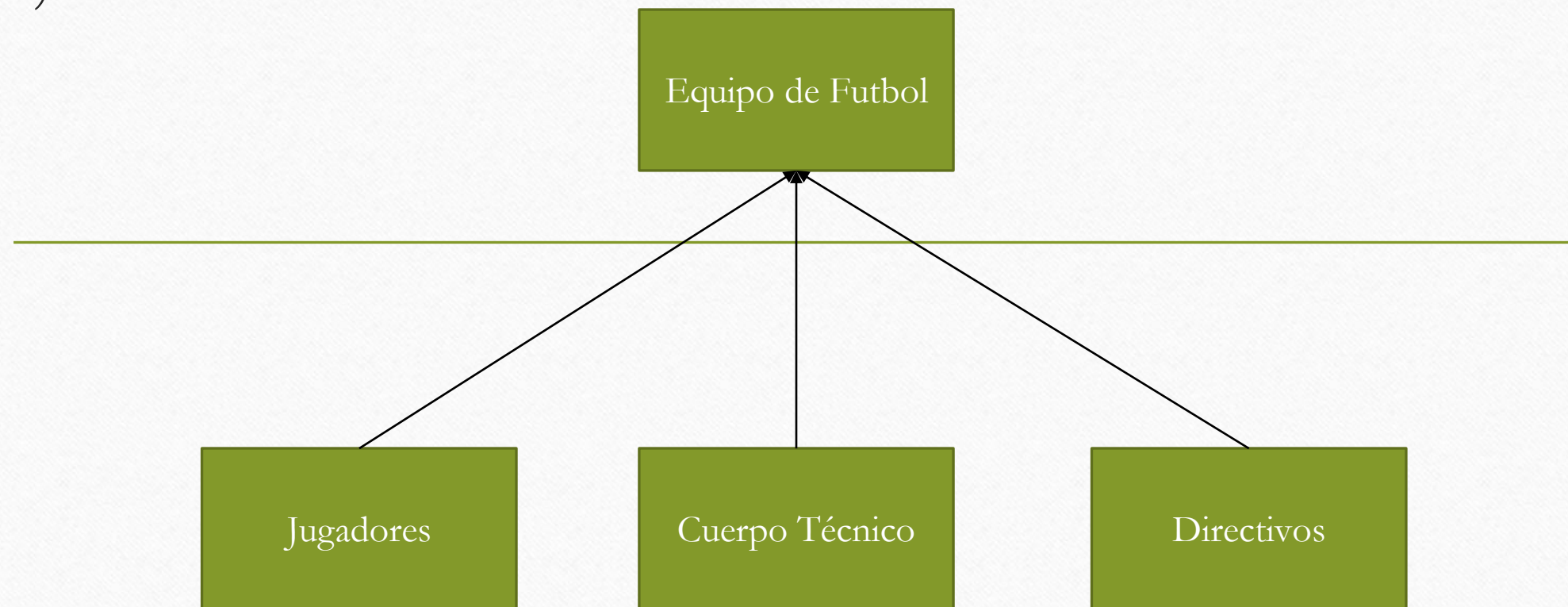
2)



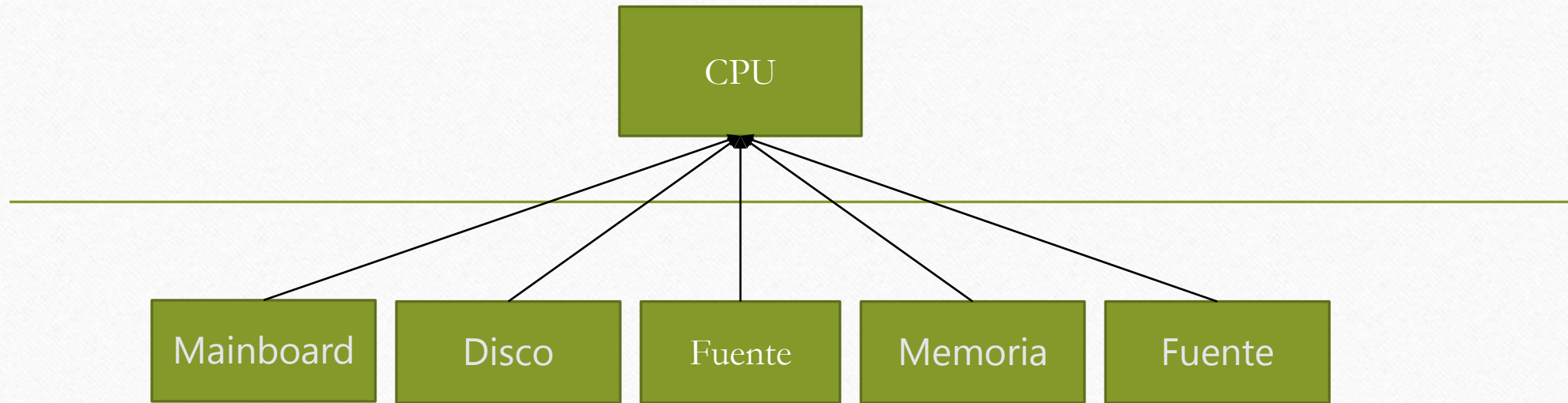
3)



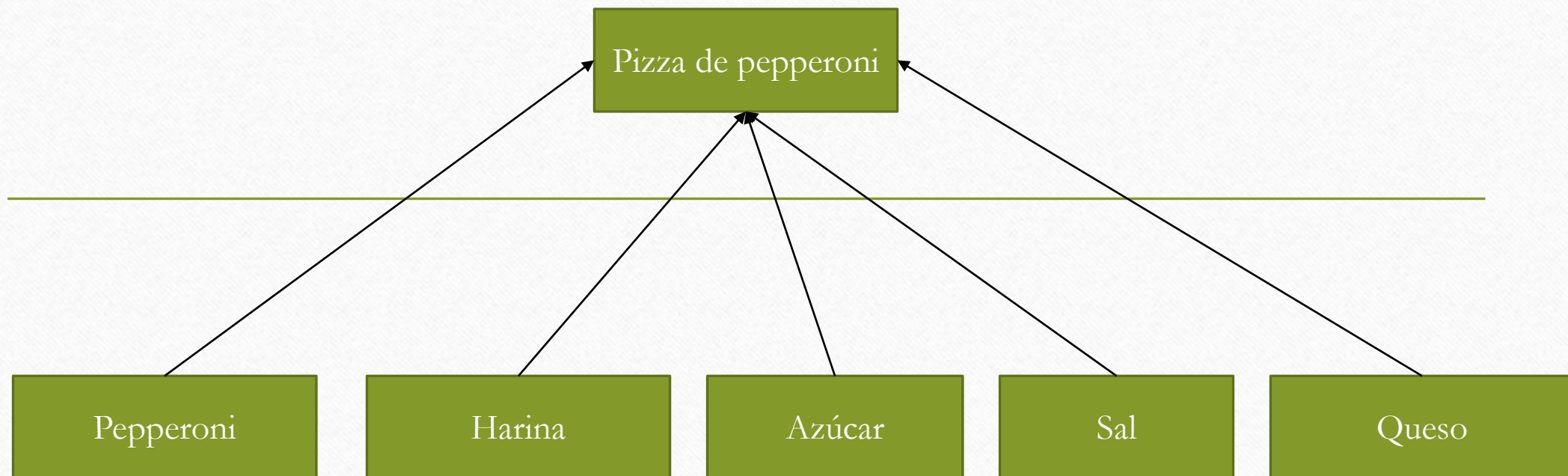
4)



5)



6)



7)

Cuerpo Humano

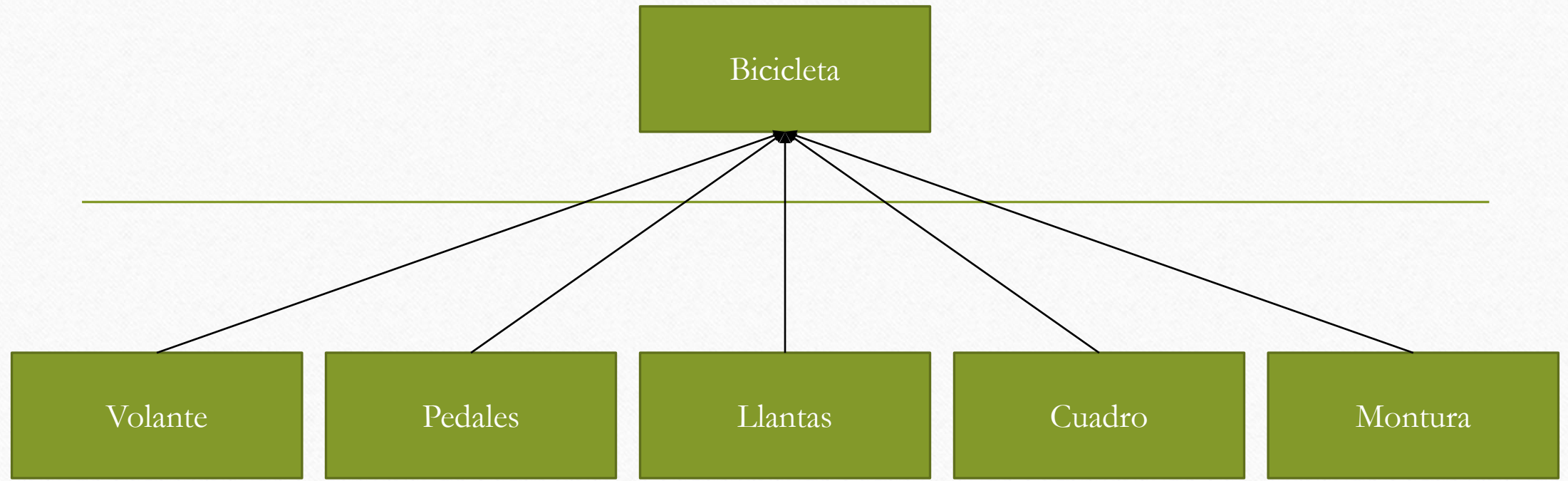


Cabeza

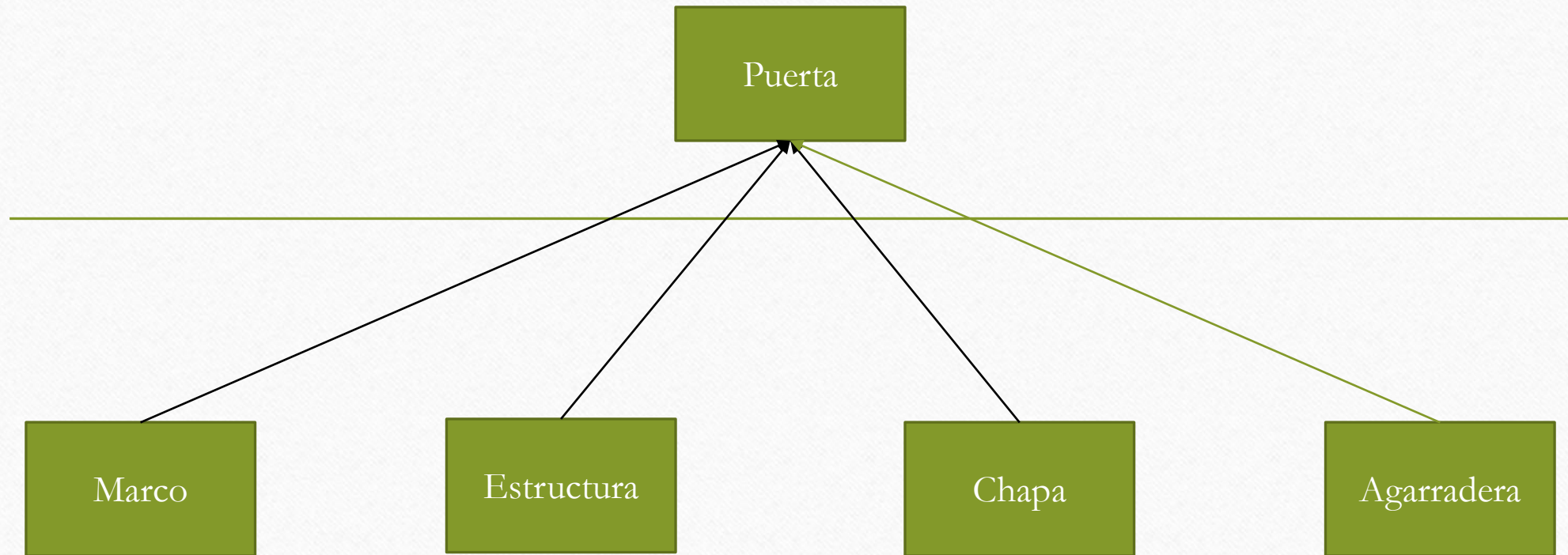
Tronco

Extremidades

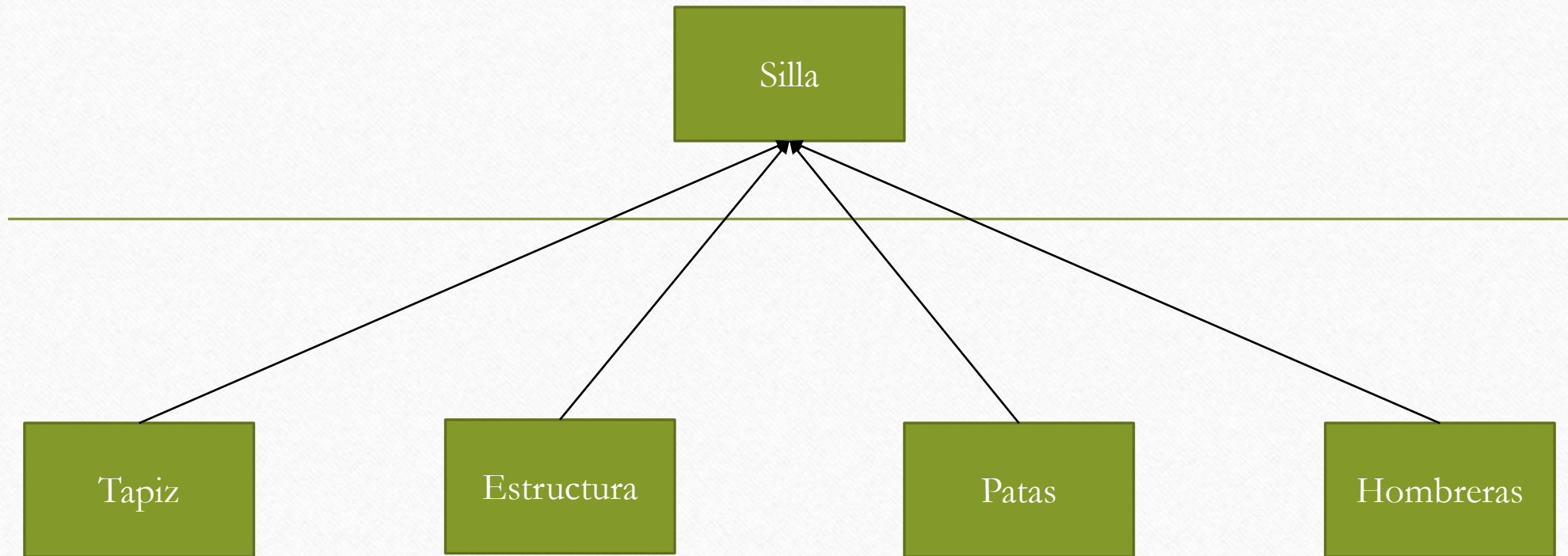
8)



9)



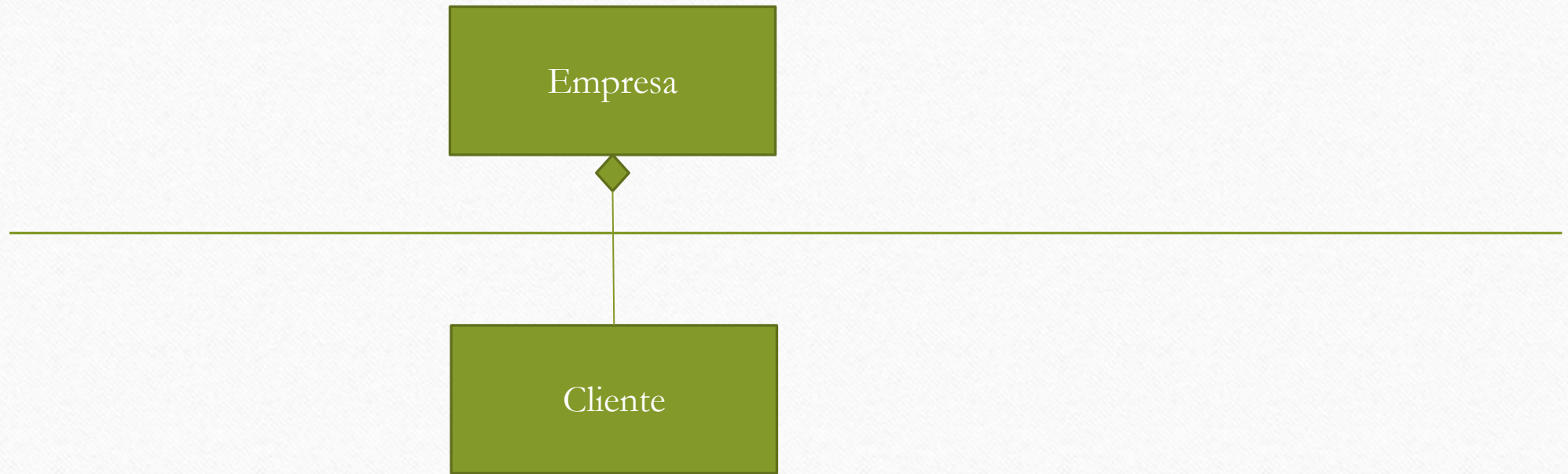
10)



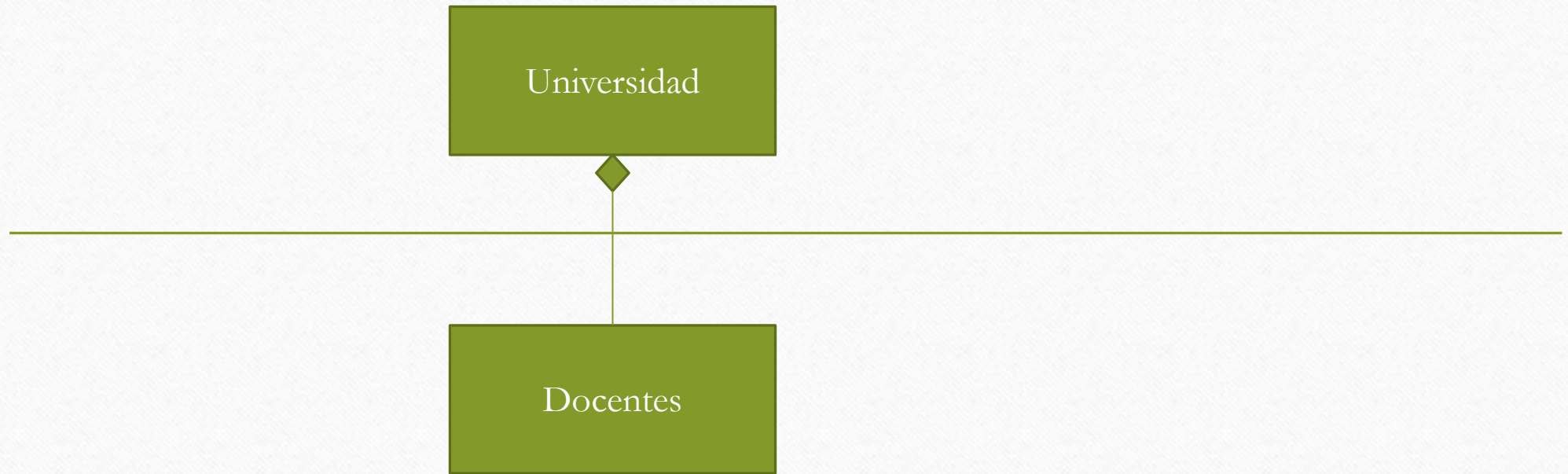
Agregación

- La agregación es un tipo de asociación que indica que una clase es parte de otra clase. La destrucción del compuesto no conlleva la destrucción de los componentes.

1)



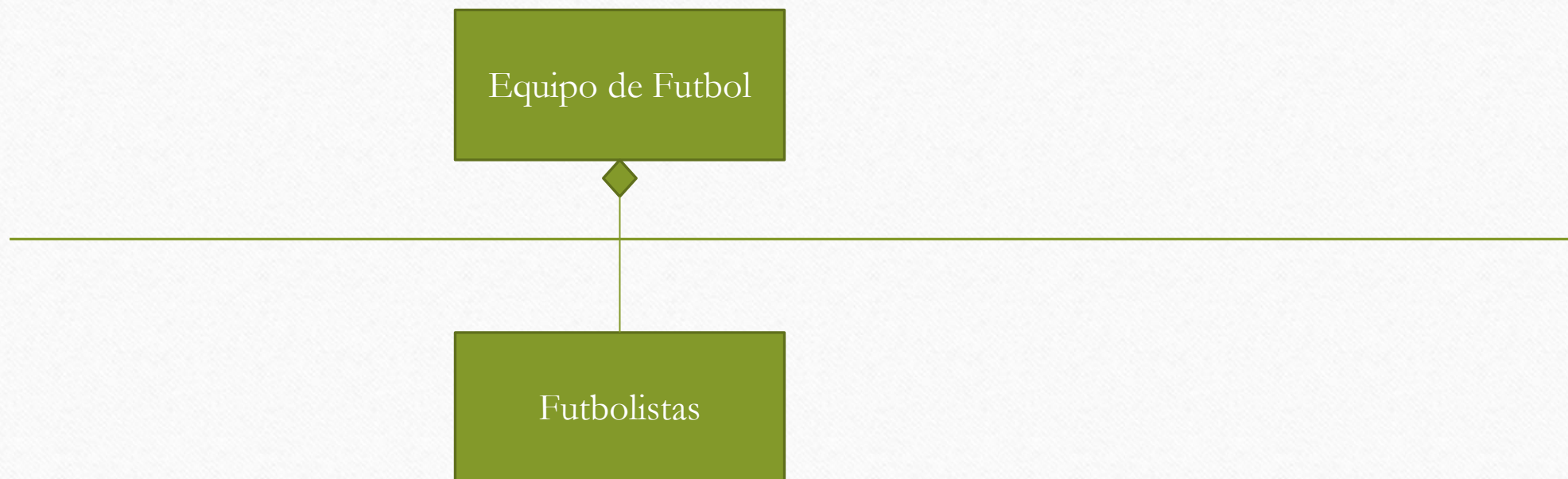
2)



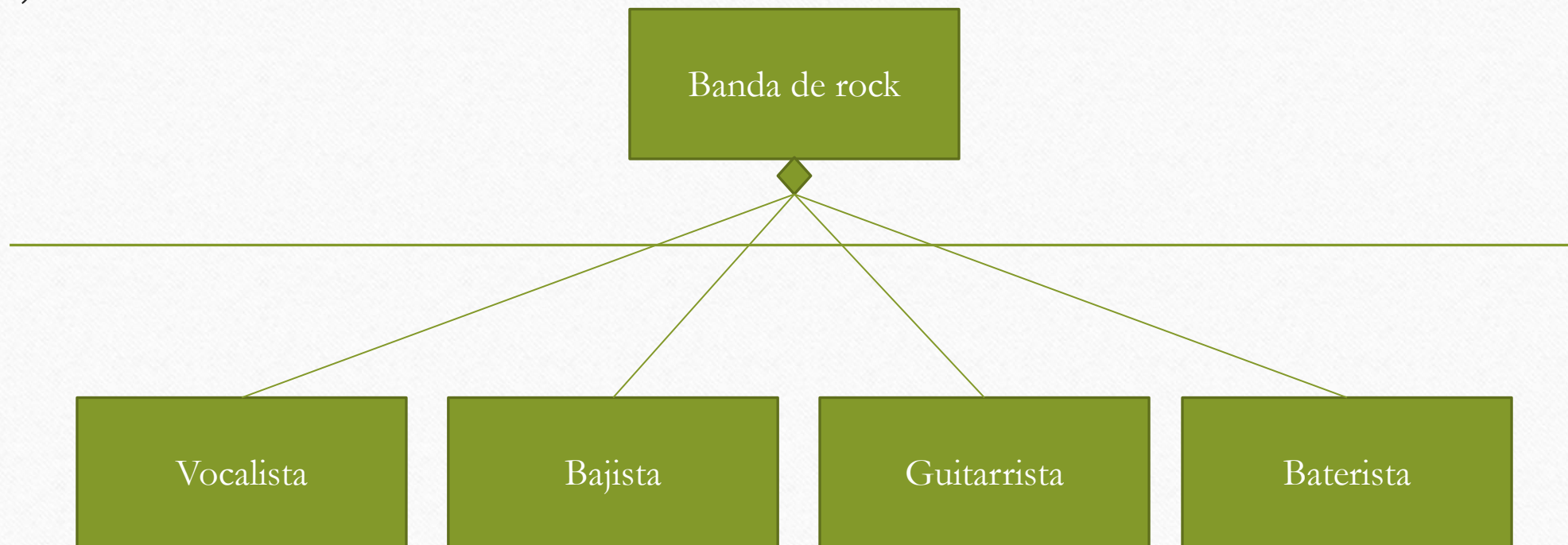
3)



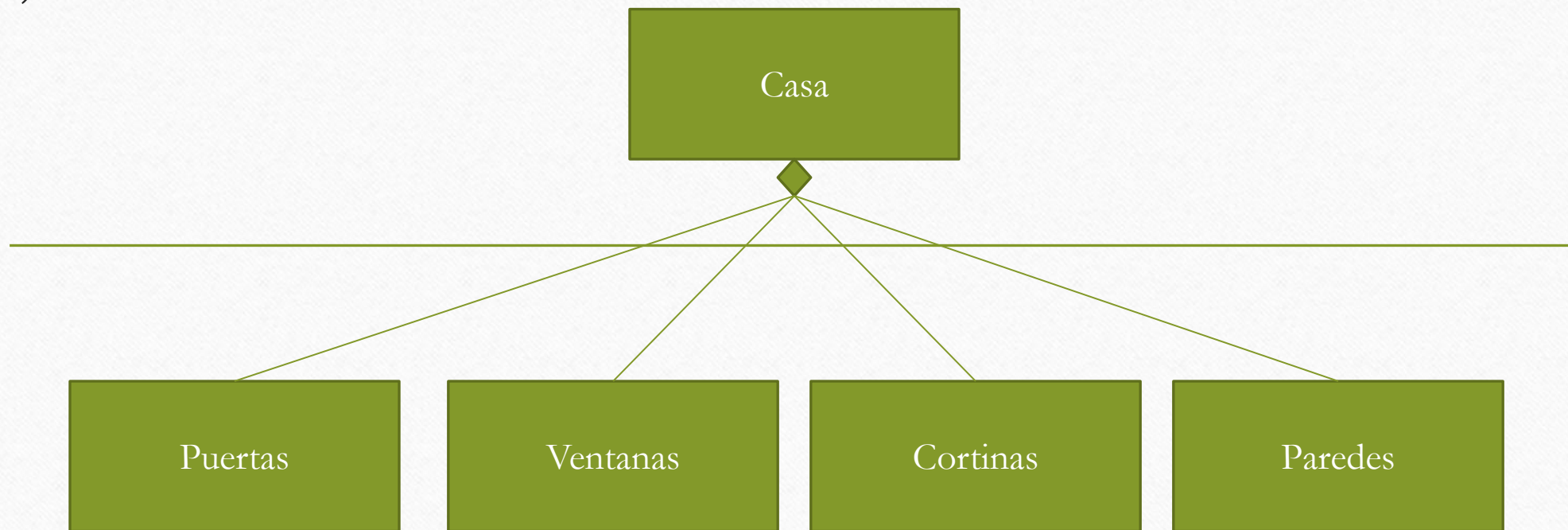
4)



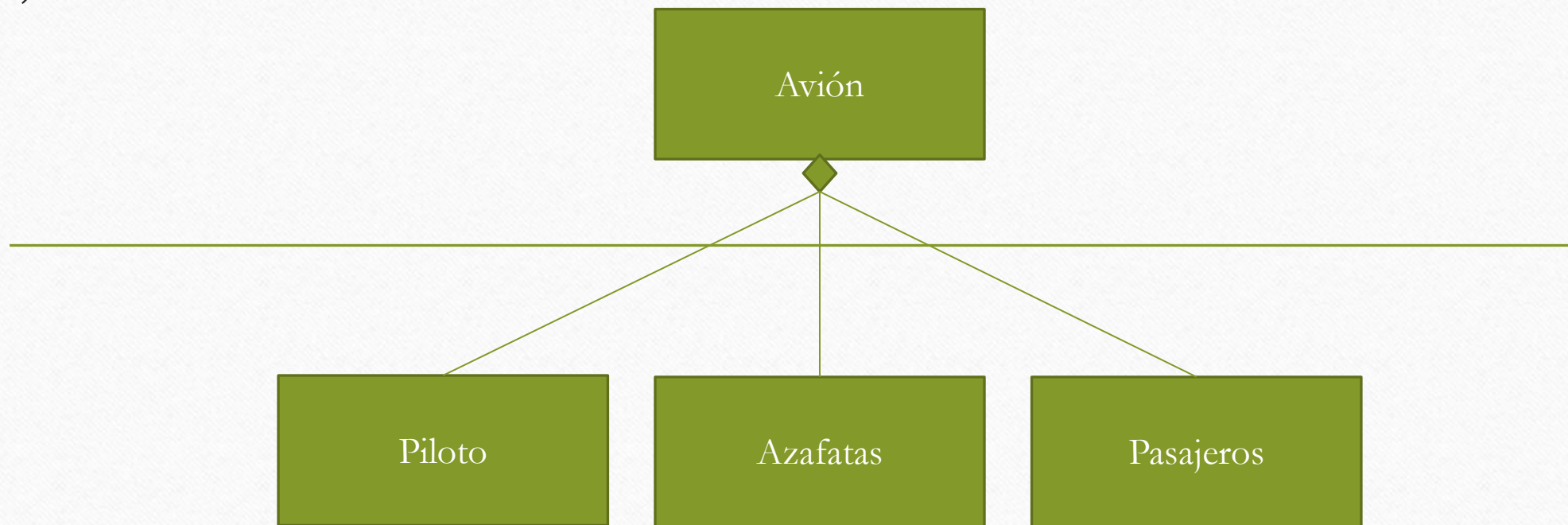
5)



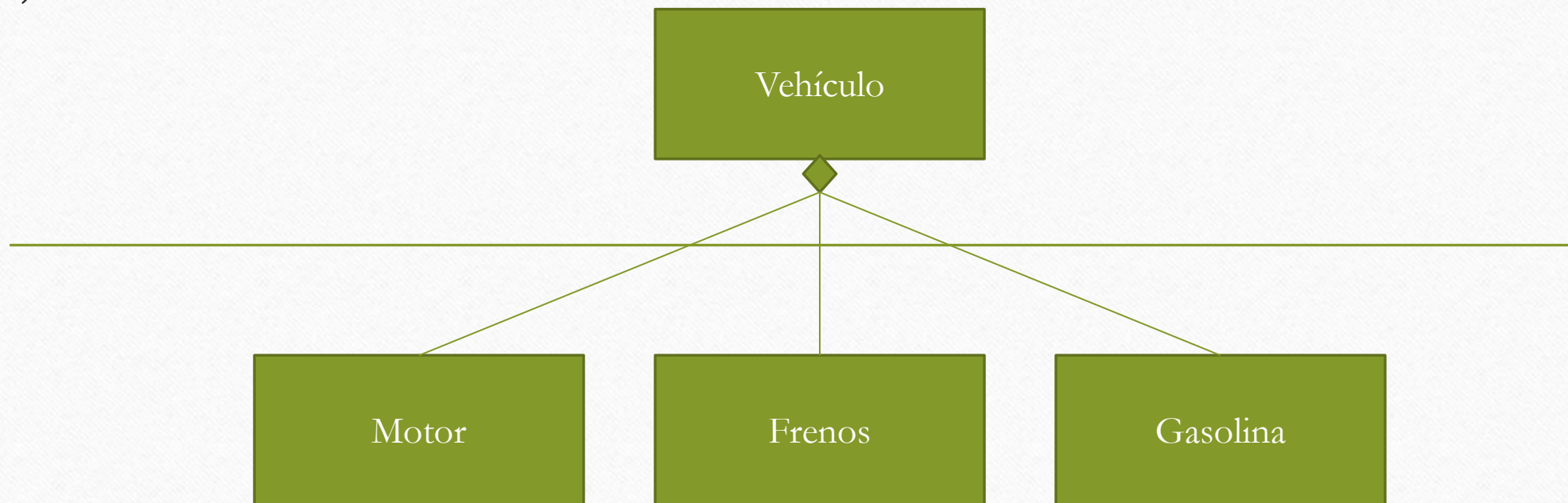
6)



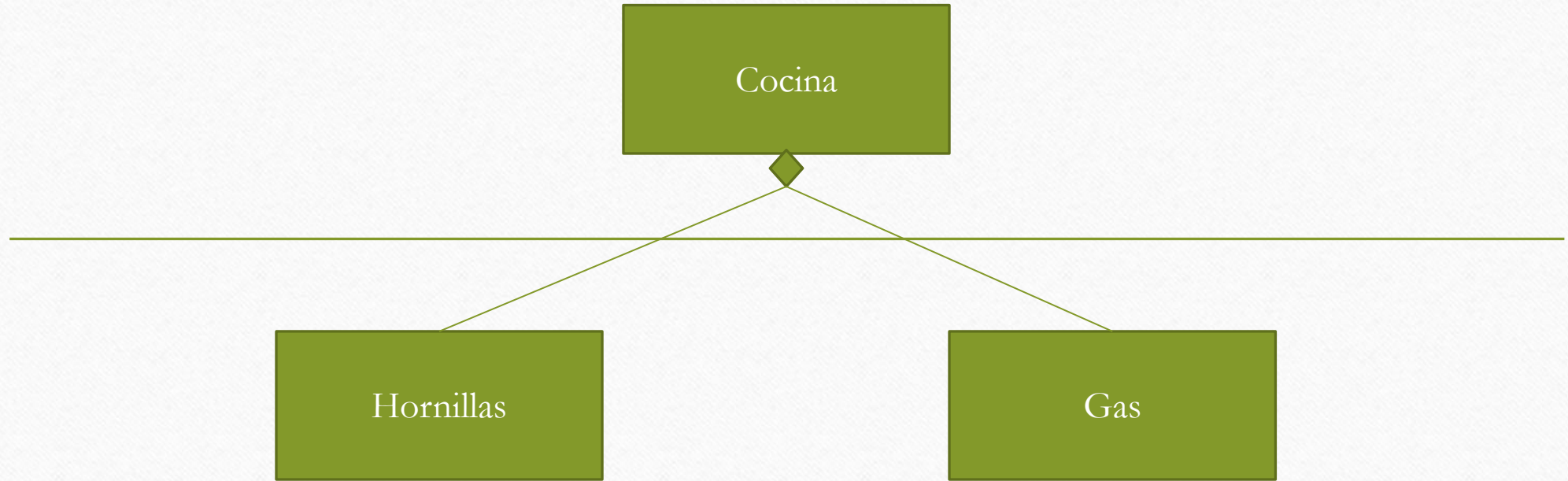
7)



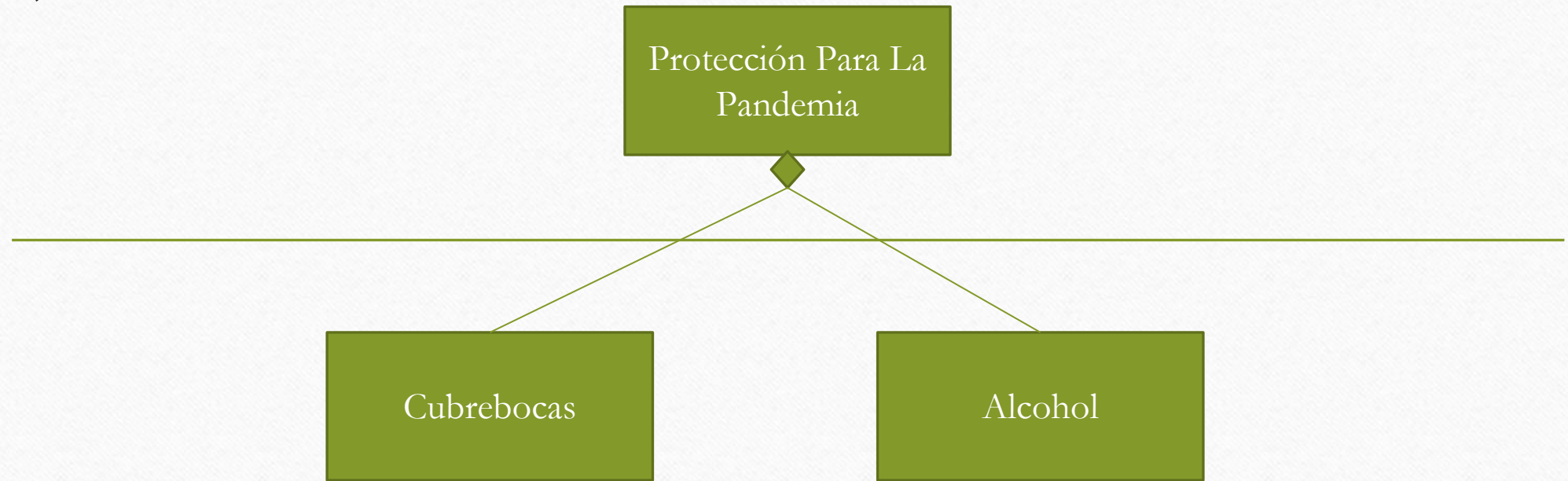
8)



9)



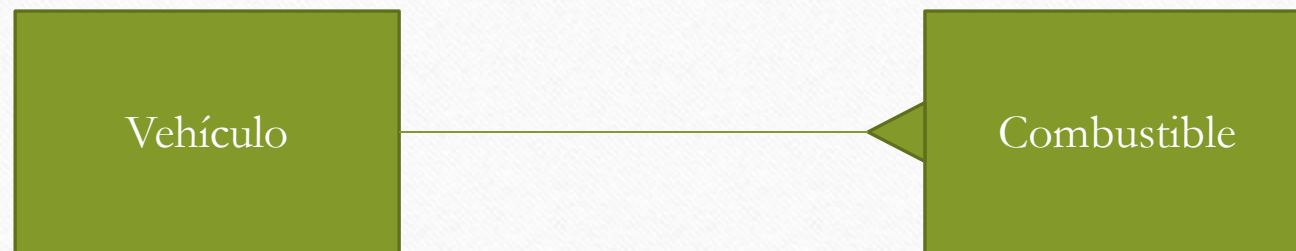
10)



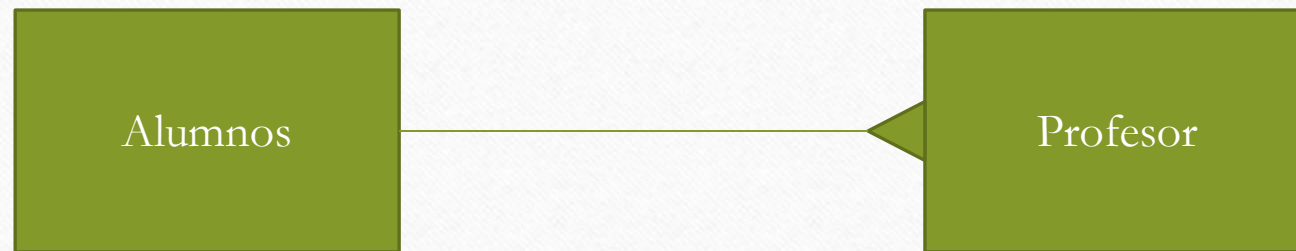
Dependencia

- Este nos indica la relación existente entre dos clases. Ya que una clase depende de otra para realizar su funcionamiento. Esto nos permite una mayor reutilización de nuestras clases.

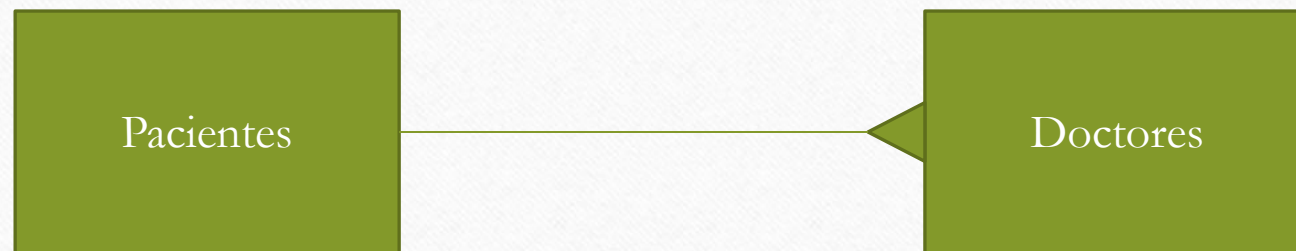
1)



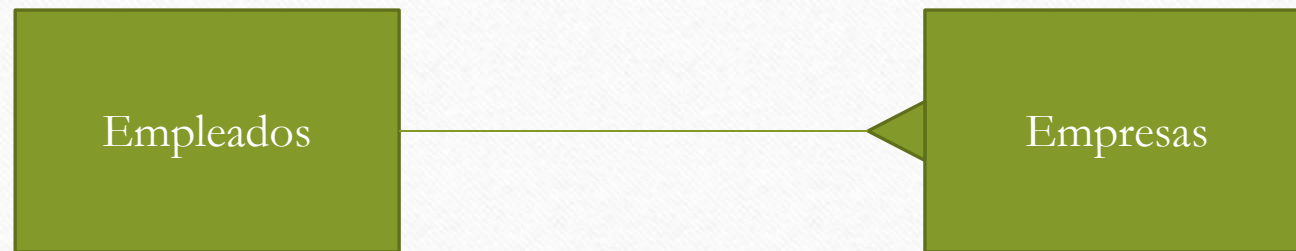
2)



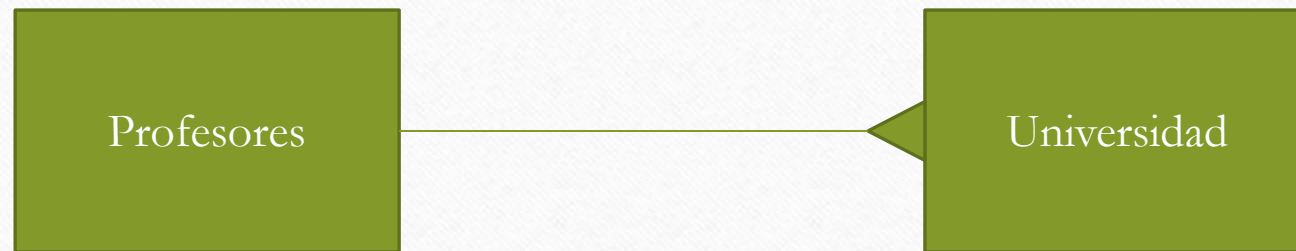
3)



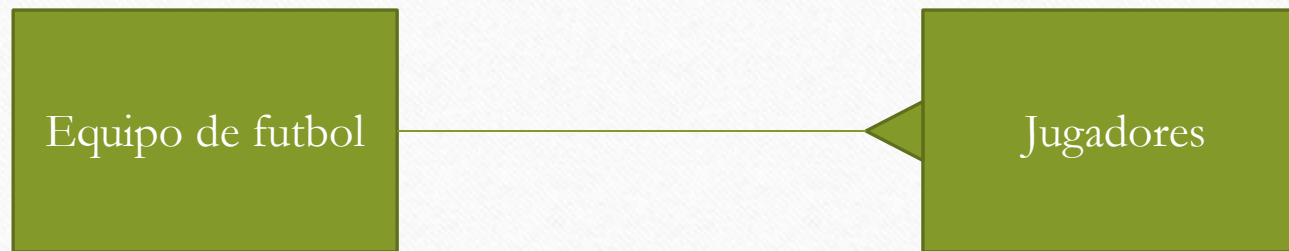
4)



5)



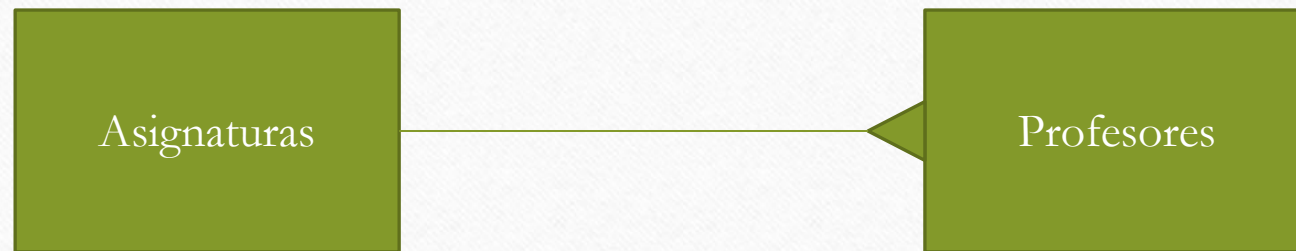
6)



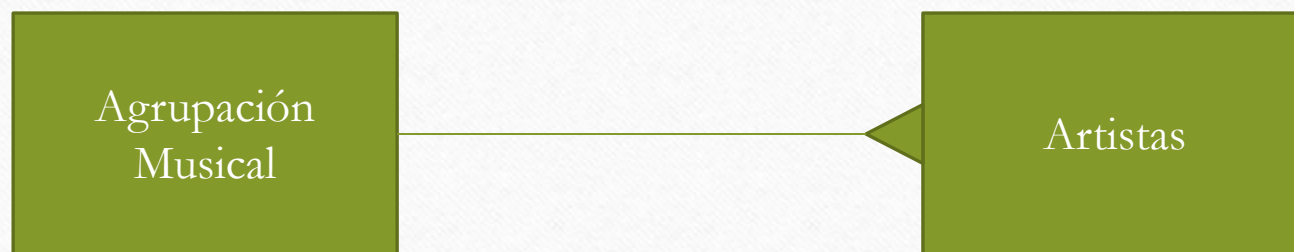
7)



8)



9)



10)

